¡LLEGA MIGHTY No. 9 A LAS DOS PLATAFORMAS!

C • L • U • B Nintendo®

Revista Oficial

MEGA PÓSTER

"Bayonetta se une al combate"

SUPER SMASH BROS.™

for NINTENDO 3DS / for Wii U

• Chile $ 1,990.00 • Perú Ns 10.00

C • L • U • B
Nintendo
Revista Oficial
CORRIN
SUPER SMASH BROS.
for NINTENDO 3DS / for Wii U
© 2016 Nintendo

SUMARIO

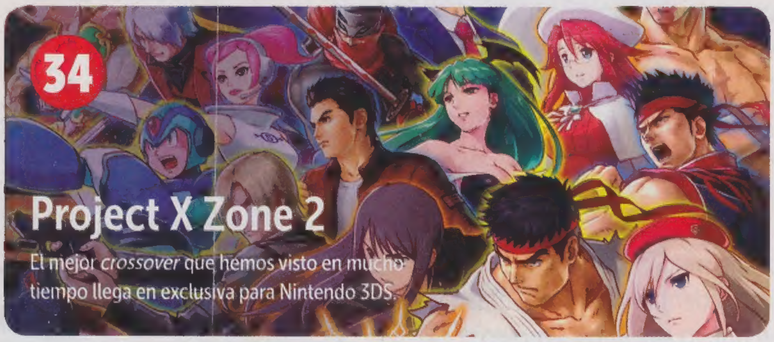
NUESTRA PORTADA

6 **Super Smash Bros.**

Conoce todas las novedades con las que cuenta el último DLC para este juego, entre las que destacan sus nuevos peleadores.

30 **Mighty No. 9**

Un estilo que creíamos muerto ha regresado para felicidad de los fans de el ícono azul de Capcom.



34 **Project X Zone 2**

El mejor *crossover* que hemos visto en mucho tiempo llega en exclusiva para Nintendo 3DS.

42 **Fire Emblem Fates**

Disfruta las tres historias que dan vida a este gran juego para la portátil de Nintendo.

Además

16 **Final Fantasy Explorers**

Enfrenta a los enemigos de esta serie junto a tus mejores amigos.

▶ Un juego que todo fan de la franquicia debe conocer.

24 **Pokémon Classics Red, Blue y Yellow**

Festeja a lo grande el 20 aniversario de la fiebre amarilla.

© 1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

EDITORIAL

Bayonetta cierra un *line up* de antología en Super Smash Bros.

▲ ¡Feliz 14 de febrero!

Todo un éxito resultó ser **SSB.** para Wii U y Nintendo 3DS. El juego arrancó con todo en la portátil de Nintendo, recordemos que ahí tomó ventaja en el tiempo de salida. Después llegó a la plataforma de casa, donde apuntaló su posición en el gusto de los seguidores de la serie y de los juegos de pelea. Así fuimos conociendo contenidos descargables alternos, con propuestas para diferentes gustos, pero siempre mejorando la experiencia, algo que ya era complicado a mi entender.

La llegada de **Ryu** fue un buen golpe mediático, siempre fue uno de los personajes más deseados dentro de **Super Smash Bros.** Con esto, el juego tomó un nuevo aire, ya que en ese momento las batallas eran en buen número con **Ryu**.

Con la llegada de **Bayonetta**, siento que el juego tomará un nuevo impulso, entendiendo que fue el personaje más votado por los fans en la encuesta que realizó Nintendo. ¿La vas a descargar a tus consolas?

Toño Rodríguez
Editor

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DIRECTOR CREATIVO Y VIDEO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master" Kensuo

DIGITAL
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN CHILE
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Refugio Michel García

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
GERENTE GENERAL COLOMBIA
Beatriz Pizano

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Goiri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Belletón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTOR COMERCIAL DE CUENTAS MÉXICO
Josu Garritz
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MÉXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
John Jairo Mejía
COORDINADOR MÉXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
COORDINADOR MÉXICO
Ramón García Calderón

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada Año 25 N° 02. Fecha de publicación: Febrero 2016. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432'92'/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, Interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: **A IMPRESORES S.A.**, Avenida Gladys Marín 6920, Estación Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moneto. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6950. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7265, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2016.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

2015 SUPER MARIO MAKER™

30TH
SUPER MARIO BROS.

1985-2015

SUPER MARIO BROS.
30TH ANNIVERSARY

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

supermariomaker.nintendo.com/es

© 2015 Nintendo. Super Mario Maker and Wii U are trademark of Nintendo.

Nintendo

SOLO PARA Wii U™

COMUNIDAD

¿Cuál es tu personaje favorito de los DLC de Super Smash Bros.?

Para ser honesto a la única que espero es a **Bayonetta**. Tengo el presentimiento (y ojalá me equivoque) que **Corrin** va a ser otra copia de **Marth**.
Feli Andrés

Corrin, cuando llegue será mi nuevo favorito. No por su juego sino por sus movimientos.
Jesus Miranda

Va a ser **Bayonetta**, aunque mi DLC favorito del momento es **Mewtwo**.
Fenty Barraza

A mí sinceramente no me gustó ningún DLC, sólo de los veteranos del juego.
Bayron Cruz

Sin duda **Ryu**, ya que con él se pueden hacer los movimientos especiales como en el juego del que proviene. Es espectacular.
Franco Murillo

Poder del dragón

Mis favoritos son **Corrin** y **Roy**, **Corrin** me gustó porque se convierte en un dragón.
Bowser Nicolás

Visita nuestro sitio renovado

Cambio total

Hemos comenzado este 2016 con una nueva cara para nuestro portal en Internet. En él vas a encontrar no sólo las noticias más importantes día con día, también podrás leer reseñas, previos, artículos de opinión y claro, tendremos para ti nuestros acostumbrados Gamevistazos y Podcast. Queremos tener una gran comunidad, así que no dejes de seguirnos en nuestras redes sociales, en las que nos encuentras como RevistaCN. Es el inicio de nuestros 25 años compartiendo esta pasión.

revistaclubnintendo.com

THE LEGEND OF
ZELDA
Tri Force Heroes
¡ES PELIGROSO IR SOLO!
NUEVO NEGRO
NUEVO ROJO
new NINTENDO 3DS XL
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
NINTENDO 3DS

NUESTRA PORTADA

▶¿Quién saldrá victorioso de esta gran batalla?

© 2016 Nintendo / Illustration: Tetsuya Nomura (SQUARE ENIX)

Super Smash Bros.

Con nuevos peleadores y escenarios, **SSB.** está listo para iniciar el 2016 como uno de los juegos más exitosos de la generación, tanto en Wii U como en Nintendo 3DS. Te comentamos todas las novedades.

◀ ¿Era lo que esperabas?

▶ De los personajes más esperados.

▼ Un duelo que nadie imaginaba.

▲ El rey de los juegos de pelea.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-8**
- Opinamos **Nueva vida para un gran juego**

Hemos tenido un largo año retando en **Super Smash Bros.**, en nuestros Nintendo 3DS y también en Wii U, y podemos decir que como cualquier otro capítulo de la serie, no tienen fecha de caducidad.

Pero gracias a los avences tecnológicos que no teníamos en la época del Nintendo 64 o Nintendo GameCube, ahora tenemos la posibilidad de seguir recibiendo sorpresas de parte de Nintendo.

Los DLC han venido a ser el complemento perfecto para este juego en el que ahora tenemos personajes que antes solo soñábamos, pero ahora es una realidad con la que contamos gracias a la eShop.

Si **Ryu** en su momento fue una sorpresa, lo que representa **Cloud** es igual de grande pero para el mundo de las obras RPG.

Todos sabemos que la relación de Nintendo con Square Enix, antes Squaresoft no es la mejor desde los años del Super Nintendo, por lo cual varios de sus juegos no han aparecido en consolas de Nintendo, como pasó con **Final Fantasy VII**.

A pesar de esto, no podemos negar la grandeza y relevancia de **Cloud**, el protagonista de **FFVII**, que marcó una nueva época en la serie, y que se mantiene como uno de los íconos más grandes de la generación de 32 y 64 bits de consolas.

Su aparición en **Super Smash Bros.**, resulta especial porque además se dio cerca del anuncio de un *remake* de **Final Fantasy VII** para una de las consolas actuales.

El personaje contará con su aspecto original que todos conocemos de **FFVII**, que estamos seguros será el favorito de todos los que pudieron disfrutar de dicha obra, pero también se ha agregado una variante, que es el que usaba en **Final Fantasy Advent Children**, con el que muchas personas lo vieron por primera vez.

Son simples detalles estéticos que los seguidores agradecemos, pero lo realmente importante es su gran esquema de movimientos.

© Nintendo

▲ [illegible] con tres estilos similares.

▲ Roy tiene gran poder en ataques cercanos.

¿Se imaginan a personajes como Tifa, Terra o Squall en Smash Bros.?

Como es obvio, los movimientos principales de **Cloud** tienen que ver con su espada. A diferencia de algunos personajes de **Fire Emblem**, cuenta con gran alcance, quizá no logra tanto daño si no conecta el golpe de forma cercana, pero es excelente para mantener al enemigo a distancia.

En muchos de sus movimientos puedes hacer cadenas de golpes bastante molestas, pero que debes practicar para poder aplicar.

[illegible] ante una repre[illegible] [illegible]imos en **Final Fantasy VII** [illegible]. Pero no queda simplemente en [illegible]ado visual, que no tenemos u[illegible] [illegible]eja, porque es perfecto.

Además, cuenta con interacciones especiales que tienen que ver con las invocaciones que son ya clásicas en la serie RPG.

Puedes ver que en momentos aleatorios, aparecerán criaturas lanzando poderosos ataques.

Realmente han logrado un trabajo sensacional con **Cloud**, adaptando su estilo a un juego de peleas, en ningún momento se siente fuera de lugar o con un poder mayor al resto.

Como último, tenemos el traje de **Chocobo** para los Mii, que son el medio de transporte por excelencia en **Final Fantasy**, un accesorio para todos los fans del concepto.

Un adelanto

De Fire Emblem para Smash

Como es uno de los personajes del RPG de Nintendo que se llama como peleador a **Super Smash Bros.**

Al igual que **Robin**, también contará con una versión femenina que tendrá muchos seguidores ¿no creen?

▲ Lista para el baile... y la batalla.

▲ El estilo del primer Bayonetta.

▲ La diosa de las brujas de Umbra.

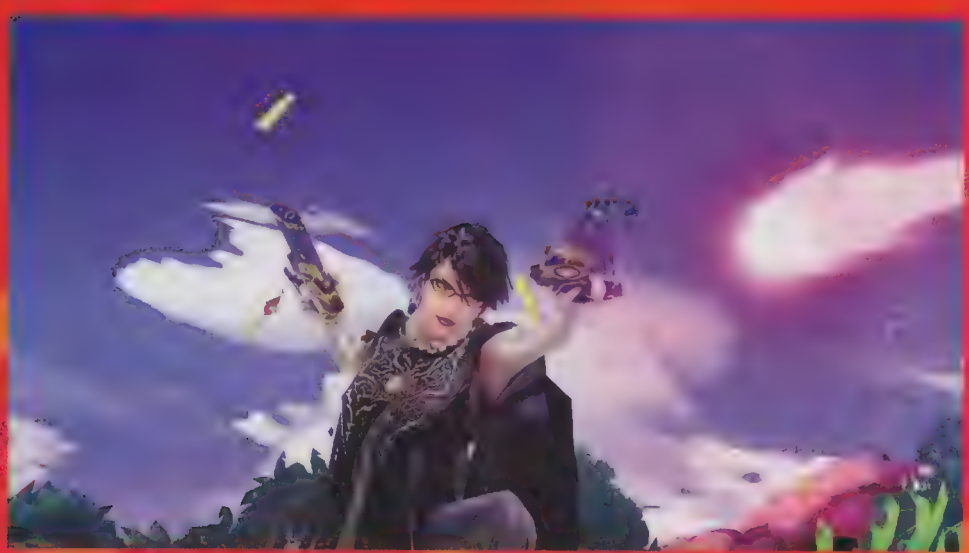
Directamente de una de las grandes exclusivas de Wii U, llega Bayonetta para combatir en este juego

Si **Cloud** fue una sorpresa, la del último personaje para este juego por medio de un DLC fue la más grande de todas, nos referimos a la aparición de Bayonetta, de Platinum Games.

El juego que apareciera en 2014 para Wii U, se volvió de lo más relevante del catálogo de Wii U, y hasta la fecha es una obra que debes tener en tu colección.

Por tal motivo, era de esperarse que muchas personas votaran por ella en los diferentes continentes para que apareciera en este juego, situación que ya es una realidad.

▼ Tiene todos los movimientos del juego original.



Al igual que pasa con **Cloud**, tendrá dos diferentes aspectos al momento de seleccionarla. En el normal, tendremos su aspecto con el cabello corto que le vimos en **Bayonetta 2**, pero si elegimos el alterno, tendrá el atuendo que la viera debutar en **Bayonetta**.

Claro que se encuentran las variantes de color si más de una persona elige el mismo estilo.

En cuanto a sus movimientos, será de los personajes más letales de todo el juego, con combos demoledores.

◀ Cuidado si logra llenar la barra de energía.

▼ La competencia será más dura que nunca.

◀ Crea a tu propio personaje.

El famoso **Witch Time** aparecerá en el juego. Debes esquivar los ataques en el último momento, esto permitirá que los enemigos se mueven de forma lenta y aproveches para dar una buena combinación con remate.

Pero no debes abusar, porque de usarlo de forma continua, se verá reducido el tiempo en el que puedes atacar sin respuesta.

En cuanto a los movimientos normales, es simplemente una máquina de combinaciones, tal vez superando a **Ryu**, que también tiene una posibilidad de combos muy alta, pero todo esto sólo lo podrás aprovechar con la constante práctica del personaje, que podemos asegurar, será de los más descargados en el juego.

Su movimiento con la Smash Ball, es muy interesante, ya que puede invocar al demonio que la acompaña al inicio y en la parte final de **Bayonetta 2**.

En cuanto a su escenario, como no podía ser de otra forma, es simplemente espectacular. Se trata de una adaptación de las famosas ruinas que vemos al inicio del juego, con ángeles alrededor para hacerlo más peligroso y divertido.

Un homenaje más que merecido no sólo al juego o al personaje, sino a todo el equipo de Platinum Games, que desde hace años se han colocado como uno de los desarrolladores más importantes del medio. Esperamos que **Bayonetta 3** también llegue en exclusiva para Nintendo.

◀ Lucha por un amor perdido.

▲ Un dueto de poder a poder.

► La familia completa.

Con los DLC no sólo se trató de redondear una plantilla ya grandiosa, sino de complacer a la mayoría de seguidores que esperaban ver a ciertos personajes en el juego. Desde antes que apareciera en tiendas, existían dos que todos deseábamos ver, y la gente lo hizo sentir en redes sociales. Hablamos de **Mewtwo** y de **Roy**. Ambos personajes aparecieron por primera vez en **Super Smash Bros.** para Nintendo Game Cube y desde ese momento no los habíamos vuelto a ver, pero los fans lo pedían.

Sólo fue cuestón de tiempo para que estuvieran disponibles como descarga digital, con nuevos movimientos y algunas mejoras en los antiguos.

El caso de **Lucas** también fue especial debido a que en tiempos recientes, la gente pide mucho de **Mother**, serie de la que es originario este personaje.

Podemos afirmar que **Ryu** fue el primer gran golpe de este juego en cuanto a DLC, ya que es un personaje que muchos consideran el mejor en la historia de los juegos de pelea, todo un ícono de Capcom y de **Street Fighter**, y el verlo aquí, en **Super Smash Bros.**, para muchos fue un sueño.

Como era de esperarse, las figuras amiibo de todos estos personajes ya están en camino y algunas otras, como la de **Mewtwo** ya están disponibles.

A la conquista

Si Ivan Cortés no fue bien recibido por muchos de los jugadores de Super Smash, sí tiene lo necesario para convertirse uno de los favoritos por mérito propios.

Ilustración: Yusuke Kozaki

Viste tus Mii a la moda del juego

Decide cuáles son los que necesitas

El complemento perfecto para tus creaciones. Estos atuendos los harán lucir poderosos

Puedes crear a tus Mii para entrar a la batalla, eligiendo uno de tres estilos distintos, esto ya todos lo sabemos, pero lo interesante es que puedes seleccionar atuendos Mii para darles una mejor imagen.

Al inicio eran bastante comunes, es decir, de guerreros, gladiadores, pero sin un rostro como tal.

Con el paso del tiempo esto cambió y muchos de los personajes que no pudieron tener un lugar en el juego, llegaron por medio de estas actualizaciones al título.

El caso más famoso es el de Geno. Se trata de un personaje de Super Mario RPG para el SNES que debido a la relevancia de su papel en el juego logró una buena base de fans, que por años lo han pedido a gritos en Super Smash Bros.

Estamos seguros que una buena cantidad de firmas y votos para elegir a personajes para esta obra, fueron para Geno, pero al final no ganó. Sin embargo, creemos que Sakurai deseó dar un regalo a sus seguidores.

Sí, dio el atuendo para Mii Fighter de Geno. No es lo que todo esperábamos, pero es mejor que nada, de cierta manera es una forma de decir que sí ha tomado en cuenta, pero las votaciones no les favorecieron.

◀ Listos para cuidar de la galaxia.

▼ ¿Esperabas este contenido?

Pero no fue el único atuendo que llegó en la última actualización del juego. Para los fans de SEGA también se dieron buenas noticias, ya que podrán usar el atuendo de **Talis** y de **Knuckles**, que para quien no los ubique, son los compañeros de **Sonic** desde sus primeros juegos.

También contamos con algunos más basados en juegos como **Wario Ware**, que nos dejan un juego bastante completo. Pero lo mejor de estos DLC es que no son necesarios para disfrutar de la esencia de **Super Smash Bros.**, son simples extras que podemos o no adquirir de acuerdo a nuestros gustos y necesidades. Es la forma en que se deben crear los DLC.

Nintendo dejó claro que serían los últimos contenidos en aparecer para este juego, pero no podemos descartar alguna sorpresa en el futuro, aunque si se llega a dar, creemos que será en contenido de este tipo, es decir, atuendos para Mii y no en peleadores grandes como **Bayonetta** o **Cloud**.

▼ La variedad es enorme en este juego.

Final Fantasy Explorers

Todo un mundo espera por nosotros

- Compañía: Square Enix
- Desarrollador: Square Enix
- Categoría: Acción
- Jugadores: 1-4
- Opinamos: Evolución mas que merecida

▲ Muchos enemigos son pequeños.

▲ Demuestra tu poder.

▲ ¿Voluntarios para vencerlo?

Si existe una serie que ha sido muy criticada últimamente por las tendencias que ha seguido, tanto en sus obras actuales como en los *remake* que planea, es Final Fantasy.

El juego poco a poco a ido despidiéndose de sus elementos de RPG para acercarse más a la acción, lo cual no es para nada una buena noticia. Consideramos que lo correcto es mantener su esencia y experimentar en series alternas, como es justamente el caso de **Final Fantasy Explorers** para el Nintendo 3DS.

En este juego se buscar usar todo el Universo que ya conocemos de la franquicia, pero en un género y estilo que no es el habitual.

Estamos ante un juego de acción en el que el trabajo en equipo será el principal factor para lograr el éxito con todos nuestros compañeros.

Mucha gente lo compara con lo que ha logrado Capcom con **Monster Hunter**, y sí, es bastante parecido, pero logra un estilo propio gracias a varios elementos que vamos a comenzar a describir, siendo uno de los más importantes, los trabajos de cada uno de los personajes.

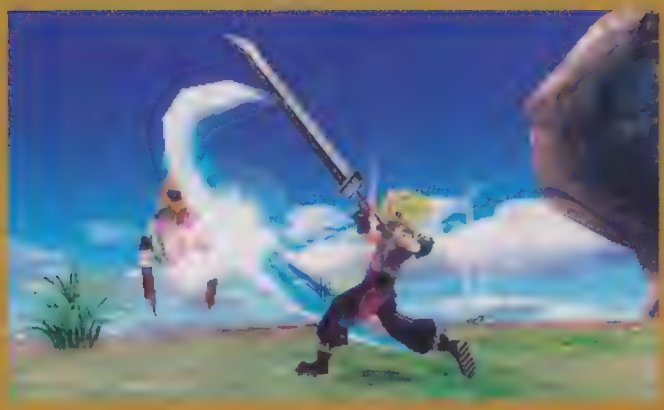
Se trata de un aspecto bastante popular en la serie principal replanteado en este juego.

Busca tu estilo de personaje

Mantente preparado para toda misión

Dividir bien el trabajo que ofrecen los personajes e intenta complementar el de los compañeros, así estarán en ventaja ante los peligros que van a encontrar en la aventura.

▲ Piensa bien tus movimientos.



▲ Explora bien los territorios.

◀ Los fans tendrán sus momentos de recompensa.

¿Cuál eliges?

Piensa en tu futuro

Dos de los trabajos más populares con el de Dark Magician y Monk, que permiten atacar y generar un gran daño en el oponente, aunque son débiles a la defensiva.

Los trabajos no son más que el estilo que tu personaje tendrá al momento de comenzar con las cacerías.

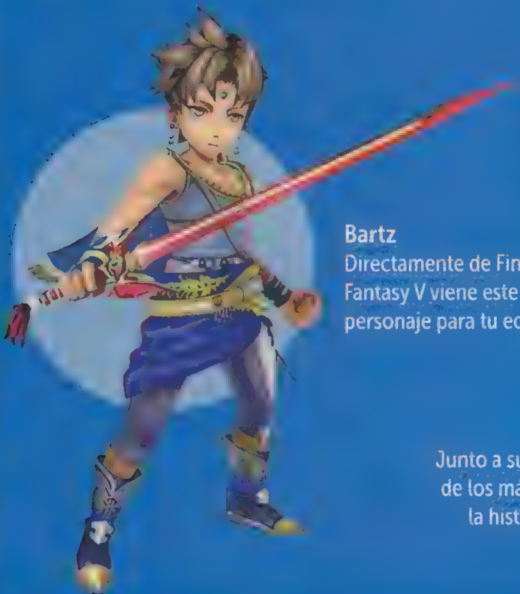
Muchos prefieren un estilo más agresivo, por lo que las espadas o bien ser Monk sería lo ideal para ellos, pero si prefieres algo que pueda mantenerte a salvo, talvez ser un Mago Blanco sea lo que necesitas.

Antes de elegir qué trabajo deseas tener, puedes checar sus ventajas o desventajas en los menús, pero lo más importante es tomar en cuenta a tus compañeros, para que salgan con equipos diferentes al tuyo y no se bloqueen en los enfrentamientos, creando con esto mejores estrategias para todos los involucrados.

JUEGA, SET,
SMASH
amiibo
MARIO
MARIO TENNIS
ULTRA SMASH
TAMBIÉN EN
ESPAÑOL
Tennis Estilo Mario
Todos Pueden Jugar
Diversión Multijugador
Entrena a tu amiibo
Nintendo
SOLO VIDA
Wii U

Personajes de leyenda

Conoce a los héroes de tu equipo



Bartz
Directamente de Final Fantasy V viene este personaje para tu equipo.

Squall
Junto a su pareja, **Rinoa**, de los más populares en la historia de la serie.

Lightning
Protagonista de FF XIII y también modelo virtual de ropa para marcas importantes.

¿Estás listo para dejar atrás los turnos en el combate y salir a probar tu suerte en el campo?

[illegible]

Cecil
Su gran poder quedó comprobado en **Final Fantasy IV**.

Cloud
El personaje de moda debido a su *remake* y a su aparición en **Smash Bros.**

Terra
La bella protagonista del mejor capítulo de la franquicia, **FFVI**.

Final Fantasy X presente

Sus protagonistas

Tidus y Yuna de Final Fantasy X hacen acto de presencia en este juego con todo su poder.

▲ Los escenarios son mágicos.

▲ Nunca te guardes tus magias.

new
NINTENDO 3DS XL
3D
CON
SEGUIMIENTO
FACIAL
COMPATIBLE
CON
amiibo
Y
NFC
PALANCA C
CON
CONTROLES
MEJORADOS
MAYOR
CAPACIDAD DE
PROCESAMIENTO
3D
OFF
START
SELECT
ZELDA
BÚSCALO YA
y descubre un nuevo mundo de juegos
nintendo.com/es_LA/new-3ds
Nintendo

Pokémon Blue Version

El primero de tres grandes historias

Parece que han sido 50... ¡o son! Pokémon cumple este año 15 años de existencia, pero de verdad, eso parece, aunque ya han pasado dos largas décadas desde su lanzamiento.

Pokémon se convirtió en un [illegible] que cambió el mundo de [illegible]. No es [illegible] Super Smash Bros. [illegible] jamás podremos [illegible].

En Japón aparecieron las versiones Azul, Roja y Verde, mientras que en América la dedicada a Blastoise se quedó sola.

[illegible] en el mismo año las versiones [illegible] que eran Zoroark/Lucario [illegible] y haciendo delirar de la [illegible] corrían.

Ya en el presente, a 20 años [illegible] entendido, todos estamos familiarizados con la idea

- Compañía: Nintendo
- Desarrollador: Nintendo
- Categoría: RPG
- Jugadores: 1
- Disponible: [illegible]

▼ ¿Recuerdas tu primer juego de Pokémon?

▲ El momento perfecto de la captura

▲ Puedes ver el nombre del entrenador

¿Cambiabas los nombres de los Pokémon que captubaras en tu aventura?

Pero en su momento, el intercambiar, entrenar y pelear con estas pequeñas criaturas fue una revolución.

Se tienen tres opciones de Pokémon inicial, Charmander, Blastoise y Bulbasaur. Fuego, agua y hierba, los tres tipos primarios, cada uno es débil a un tipo al mismo tiempo que es fuerte contra otro.

El Pokémon que decidamos tener en nuestro equipo será especial porque podremos verlo evolucionar, en cuanto a los restantes, no los podremos ver en el juego en su estado salvaje, es decir, alguien más nos los debía pasar para completar la colección.

En esta nueva aparición para Nintendo 3DS, se han mantenido todas las opciones originales, con sus ventajas y con sus problemas, ya que debemos recordar que tener la mochila ordenada era un verdadero problema, sin mencionar el salvar el juego cada vez que se realizaba un cambio de caja en la computadora.

Pero como todos sabemos, en su momento se intercambiaban los Pokémon mediante el Cable Link, el cual ya no podemos conectar al Nintendo 3DS, por tal motivo, se ha modificado el juego para poder transferir Pokémon mediante la conexión local de las consolas, algo realmente útil.

¿Tu versión era la azul? Pues no hay más que pensar. Este 27 de febrero tienes una cita con la eShop para descargar este gran juego, que te llevará de regreso al origen de lo que es una de las franquicias más sólidas de la historia.

Edición especial

De venta en América

Para los que desean un New Nintendo 3DS, esta es la opción que habían estado esperando. La consola incluye dos carátulas con motivos de Pokémon Red y Blue.

▼ No lo quieres enfrentar nunca.

Pokémon Red Version

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opciones Atraparlos es sólo el inicio

©1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

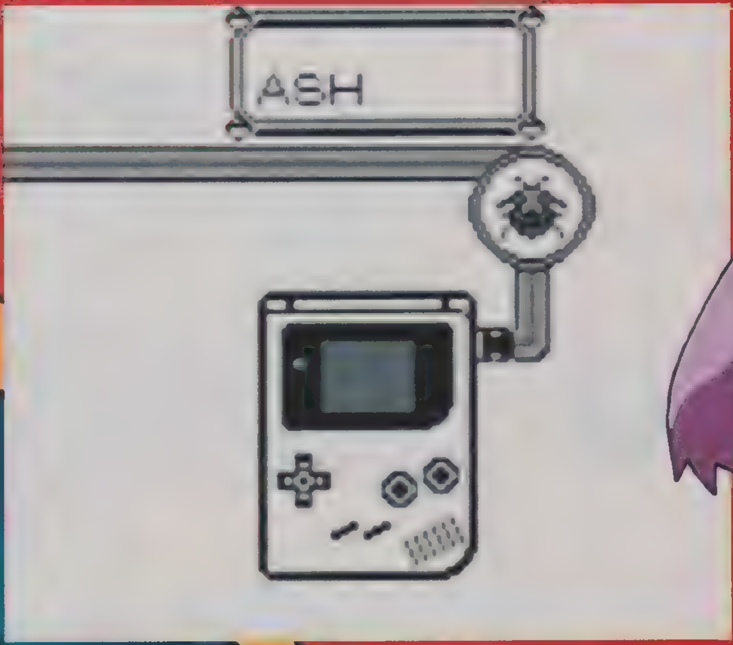
¿El Pokémon inicial de la mayoría?

La versión Roja de Pokémon fue de las más populares en su momento. Tal vez por el poder [illegible] Charizard en los combates. Es más, si no poseíamos una versión roja, si queríamos tener a un Charmander para poder entrenarlo e integrarlo a nuestro equipo.

Resulta muy curioso ver como ha pasado el tiempo, sobre todo ahora que hemos jugado las entregas X y Y de los juegos, porque podemos ver en qué han evolucionado.

Resultará muy raro y complicado para muchos entrenadores que [illegible] en el mundo con los primeros juegos el hecho de que, para poder avanzar, es fundamental equipar varias de las TM y HM a alguno de nuestros Pokémon.

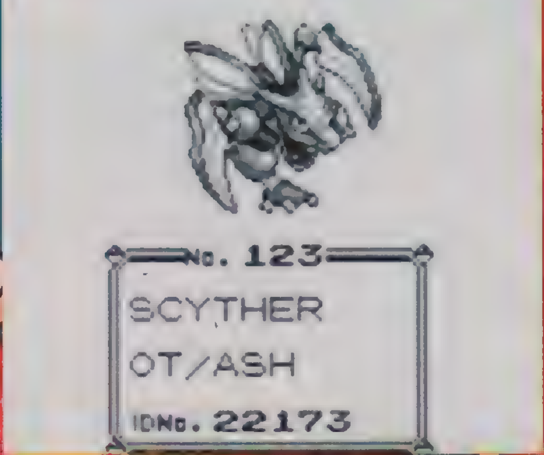
Por ejemplo, si no tenemos Cut, simplemente nuestro paso se bloquea.



▲ El intercambio es la base del juego

▲ Gengar, [illegible]

▼ Momentos antes de un cambio.



◀ El comienzo de una nueva historia

[illegible] no condicionaba [illegible] camino a final.

Va a ser muy interesante el ver cómo aprovechan algunos "errores" del mundo como el caso de la clonación tanto de Pokémon como de ítems.

Otro aspecto que será muy interesante ver, es lo que ocurrirá en competitivo. Es decir, en esos años simplemente subíamos el nivel de nuestros **Pokémon** sin saber qué tipo de virtudes queríamos o debíamos tomar en cuenta. Pero ahora, con todo lo que se ha evolucionado e investigado tenemos incluso fórmulas matemáticas que nos permiten descubrir el máximo potencial de un Pokémon.

Los combates se van a poner mejor que nunca, de eso no tenemos ninguna duda. Será el momento perfecto para demostrar qué entrenadores son mejores, los del pasado o los actuales.

Dos décadas han pasado desde su salida, pero la diversión está intacta.

20 años
Logo oficial de la celebración

▶ El famoso Pokémon número 25.

Pokémon Yellow Version

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Homenaje para el consentido**

© 1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

¡Atrápalos a todos! ¡Por fin!

Pokémon llegó a nuestro continente acompañado de todo un sin fin de extras en todos los medios para asegurar su éxito, siendo el más importante la serie de animación. En ella conocimos las aventuras de un entrenador que se ha ganado el corazón de todos los jugadores en estos 20 años, nos referimos a **Ash**, quien junto a su **Pikachu**, **Brook** y **Misty** (Sí, los mismos entrenadores de las otras versiones del juego), comienzan su aventura **Pokémon**.

Fue tanto el éxito de la serie, que decidieron lanzar una última versión, la amarilla, que obviamente tiene como protagonista al **Pokémon** más carismático de todos, **Pikachu**.

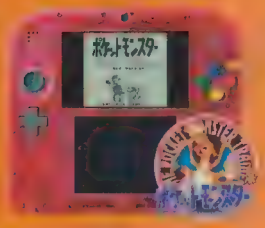
A diferencia de los otros juegos, aquí no te dejaban elegir Pokémon, comenzabas con la obligación de usar a **Pikachu**, nada más.

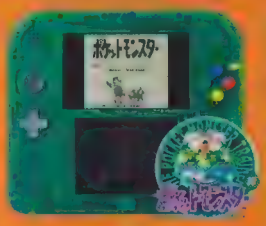
◀ En el pasto puedes encontrar peleas.

▼ Nostalgia pura con esta imagen.

Ediciones para Japón

Llega al Nintendo 2DS





Esto no era para nada un problema, al contrario, era una ventaja, debido a que el resto de **Pokémon**, **Charmander**, **Bulbasaur** y **Blastoise**, sí se encontraban en el juego y podías formar el mismo equipo que **Ash** en la animación.

Los **Rockets** que enfrentánamos en las entregas **Azul** y **Roja** eran remplazados por el **Team Rocket** de la serie de televisión, es decir, **Jessie James** (mememes) y **Meowth**, haciendo mucho más divertidos los encuentros con estos ladrones de **Pokémon**, realmente fue un acierto.

Pero existía una característica más que volvía muy especial a esta entrega, **Pikachu Surf**.

Como todos saben, **Pikachu** no puede aprender movimientos del tipo agua, pero en este juego mediante un evento, podía aprender *surf*, volviéndolo una amenaza para uno de sus más grandes rivales, los del tipo piedra. Una edición que debes jugar.

▶ Un rival complicado.

▶ Acción al estilo de los noventas.

Mighty No. 9

Nostalgia en 2D para Wii U y Nintendo 3DS

- Compañía **Deep Silver**
- Desarrollador **Engine Software**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Acción como en los viejos tiempos**

EVERYONE 10+ ESRB

© Deep Silver

El alma de un viejo conocido ha vuelto a nacer en otro personaje.

¿Quién no recuerda con cariño esa época en que un verdadero reto lo teníamos cada ocasión que tomábamos un control y nos disponíamos a jugar un título de **Mega Man**?

Han pasado ya muchos años desde esa época en que los juegos de plataformas eran realmente un reto para los videojugadores, y hoy, después de un largo tiempo de espera, regresa el robot azul, con otro nombre, para recordarnos y darnos nuevas aventuras.

Mighty No. 9 es el título que nos da Keiji Inafune, y viene a ser el sucesor espiritual de **Mega Man**. Después de esa triste historia en la que Capcom decide ya no dar apoyo para el lanzamiento de otro título de esta serie, su creador, Inafune, se aparta con la idea de lanzar un *kickstarter* y de esta manera crear lo que todos deseábamos, un título a lo **Mega Man**, lo cual ha conseguido.

Sí fue una larga espera y muchas personas criticaron el proyecto, pero ahora el tiempo ha dado la razón al creador y nos toca a nosotros disfrutar de los resultados.

Tendrás que enfrentar a ocho terribles enemigos

Cada uno con habilidades distintas

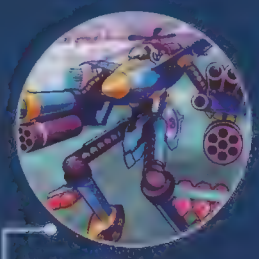
Mighty No. 1
Pyrogen domina el fuego, ten cuidado.

Mighty No. 2
Cryosphere tiene una sorpresa para ti.

Mighty No. 3
Dynatro controla la electricidad a placer.

Mighty No. 4
Seismic, un terremoto andante.

Mighty No. 5
El más poderoso es Battalion.



Mighty No. 6
Aviator es de los más veloces del juego.

Mighty No. 7
Brandish es de los mejores con la espada.

Mighty No. 8
Una experiencia enfrentar a Countershade.

Conoce una de las mejores aventuras en este nuevo año

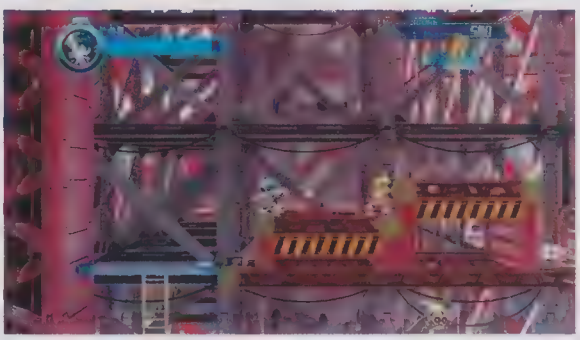
Iniciaremos nuestra aventura en un tiempo en el que el **Dr. White** ha creado nueve robots, los cuales cuentan con características especiales y son usados en un coliseo para realizar combates.

Todo marchaba bien hasta que un virus informático ataca a los robots y estos se vuelven un terror. La única manera de detenerlos la vemos en un robot que no ha sido infectado, y es **Beck**, el número 9.

El título cuenta con nueve fases iniciales y tres posteriores que se habilitan al terminar el juego. Como en los viejos tiempos de **Mega Man**, al derrotar a los robots que son jefes finales, podremos adquirir sus habilidades, las cuales nos ayudarán y facilitarán el ir avanzando en la historia.

La jugabilidad es un aspecto en donde se trabajó mucho y dio frutos, ya que se siente bastante dinámico, con varios elementos en pantalla que hacen lucir el juego, el cual se desarrolla en 2D.

La dificultad no es algo que al inicio lo caracterice. Si lo comparamos con su predecesor espiritual, podemos decir que no está al tamaño, sin embargo, tiene la opción de subir la dificultad, y es justo aquí donde te hará sentir en un viaje al pasado, tienes que probarlo para vivir de verdad esta obra.



▲ Se diseñaron grandes niveles.

▲ Este momento nos recuerda a **Mega Man X**.

▲ Muchos peligros en cada uno de los niveles.

▲ Usa tus nuevas armas en cada escenario.

◀ Momentos como este los tendrás a montones.

Una pareja para recordar

¿Se nota la influencia del creador?

La música que han creado te conectara emocionalmente con el juego. Son melodías muy especiales ya que combinan de manera perfecta con la acción en la pantalla, incluso te hacen sentir inspirado para vencer a tus enemigos, es como pensar que estás jugando con tu NES o SNES.

La obra cuenta con varios modos de juego, por lo que no pienses que será un título sencillo de terminar, el contenido desbloqueable te mantendrá muy entretenido.

Sin duda que el primer gran objetivo de este juego se ha concretado de gran forma. El llevar a las nuevas generaciones acción como la conocimos nosotros, en su estado más puro. Sí, cuenta con las opciones de nuevas generaciones que reducen un poco la dificultad, pero la esencia se mantiene intacta, eso es lo importante y lo que debemos resaltar de esta entrega.

Es prácticamente un hecho que tendremos una secuela, eso sí, no sabremos si tardará lo mismo o si aparecerá en poco tiempo como ocurria en el NES, pero eso es lo de menos en este momento, lo que debemos hacer es prepararnos para disfrutarlo como lo que es, un homenaje y evitar cualquier tipo de comparación, simplemente tenemos que jugarlo y gozarlo como una nueva experiencia en nuestras consolas.

Mighty No. 9 es un gran homenaje a ese amigo que no se le dio el reconocimiento que merece, a ese compañero que estuvo con nosotros desde hace mucho tiempo, y que hoy nos dice que no lo olvidemos.

Nintendo

SOLO PARA Wii U

▼ Ya extrañábamos a Felicia en un juego.

Project X Zone 2

El Crossover definitivo para Nintendo 3DS

- Compañía **Namco Bandai**
- Desarrollador **Capcom**
- Categoría **Acción/RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Una secuela que nadie esperaba**

© Namco Bandai

Recordamos perfectamente cuando apareció el primer juego de esta serie. Sonaba como a un sueño hecho realidad para todos los fans de las compañías implicadas.

Estamos hablando de Namco Bandai, SEGA y Capcom. Colaborarían para un RPG de estrategia y acción como no se había visto antes, pero la típica duda rondaba la cabeza de todos: ¿llegará a América? Por fortuna no sólo sí apareció, sino que tuvo buenos resultados. Nada fuera de lo normal, pero al tratarse de un juego de un estilo complejo, se valoran bastante las cifras.

La secuela fue una completa sorpresa, no sólo por lo que va a representar sino por el poco tiempo que tardó en aparecer, y lo mejor, desde un inicio se anunció para nuestro continente.

Pero vamos a comenzar a explicar la forma en que se juega **Project X Zone 2**. Al igual que otros juegos de este tipo, como **Final Fantasy Tactics**, **Ogre Battle**, o el mismo **Fire Emblem**, vas formando tu escuadrón de ataque.

Esto lo logras con los personajes más famosos de las compañías involucradas, dando pie a grandes situaciones.

Una vez en la zona de pelea, debes desplazar a tus guerreros por medio de un mapa cuadriculado, como tablero de ajedrez y que define el complemento estratégico del juego.

Una vez que tu turno termine y hayas colocado bien a tus personajes, podrás decidir si atacas o si realizas otra acción.

Claro, para poder atacar el rango es variable, existen personajes que sólo pueden hacerlo cuando el rival está justo frente a ellos, mientras que otros pueden estar alejados y así cuasar daño a los enemigos que se encuentren.

▲ Muchos peleadores nuevos se unen a la plantilla.

▲ Un sueño para los fans de SEGA.

◀ Los escenarios están ambientados en Japón.

Lo anterior es la base del juego en cuanto a la parte estratégica, pero lo realmente interesante pasa dentro de las batallas.

No son por turnos, eso tenemos que dejarlo claro, son sumamente interactivas. Dependiendo los personajes que tengas en tu equipo, serán los ataques que podrás enlazar.

El objetivo es no dejar caer al rival, como si se tratara de un juego de pelea. Esto lo logras al seguir la secuencia que te van marcado de forma perfecta, si cometes un error todo inicia de nuevo y pierdes la oportunidad de atacar.

La verdad es que en un comienzo parece bastante complicado realizar las combinaciones, pero no es así.

Todo se va dando en una línea correcta de dificultad en la que comienzas con comandos básicos para después lograr las más complejas.

Tenemos que destacar que cada personaje mantiene sus movimientos básicos de la serie a la que pertenecen, es decir, verás a **Ryu** y **Ken** con sus técnicas de **Street Fighter**, mientras que a **Ulala**, la verás bailar.

El cómo quedará integrada tu tropa es tu responsabilidad. Dependiendo la situación deberás colocar a tus unidades en el lugar que creas te ayudarán de mejor forma.

La parte agradable, es que si pierdes, simplemente intentas de nuevo la misión, a diferencia de **Fire Emblem**, juego en el que pierdes a los integrantes que hayan muerto para siempre.

Para todos los gustos

Grandes héroes

Tendremos varios peleadores que repiten, algunos más que se unirán a este juego, pero también personajes originales para esta obra.

Grandes héroes para la aventura

Plantel renovado

Directamente de **Xenosaga**, **Kos-Mos**.

¿ Recuerdas a **Fiora** de **Xenoblade**?

Valkyria también cuenta con movimientos asombrosos.

▲ Todos los personajes tienen grandes características

▲ Todo listo para la batalla.

Nintendo se ha unido a las compañías que prestan sus estrellas

Hablando del juego como un *Crossover*, podríamos afirmar que es el más grande que se haya hecho en la historia de los videojuegos.

No se trata simplemente de los protagonistas que podemos seleccionar, sino de la gran cantidad de elementos y detalles que están ahí, en los escenarios, en los diálogos, en las rutinas, que serán un deleite para todos los que ya tenemos tiempo jugando y disfrutamos de los juegos originales de cada personaje.

Pero no todo quedará en las compañías que daban vida a este juego en la versión anterior, ya que este año tendremos combatientes de ni más ni menos que de Nintendo. Sí, así como lo lees, no es una broma.

Claro, no se tratará de **Mario** o **Bowser**, sino de **Chrom** y **Lucina** directamente de la serie **Fire Emblem** y **Fiora**, que viene de **Xenoblade**.

Estamos hablando de una obra de colección, de las que por las tendencias actuales es muy complicado verlas, así que desde ahora te lo anticipamos. Si no lo compras a los pocos días de su salida, tal vez en un futuro te puedas arrepentir. Será una pieza digna de museo debido a todo el contenido que ofrece.

Yoshi's Woolly World

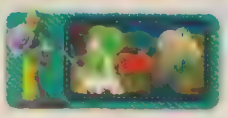
amiibo

¡Forma equipo y embárcate en una gran aventura de Yoshi!

¡Enreda, tira y teje mientras exploras un colorido mundo de estambre!

¡Conviértete en motocicleta, topo o gigante para acabar con tus enemigos!

Toca ligeramente con una figura amiibo compatible para darle un nuevo aspecto a Yoshi



TAMBIÉN EN ESPAÑOL

yoshiswoollyworld.nintendo.com/es/

Las figuras no se muestran en tamaño real y los diseños pueden variar.
La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego.
Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo.
El juego, el sistema y las figuras amiibo se venden por separado.

© 2015 Nintendo/Good-Feel. Yoshi's Woolly World and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo

Nintendo

SOLO PARA Wii U

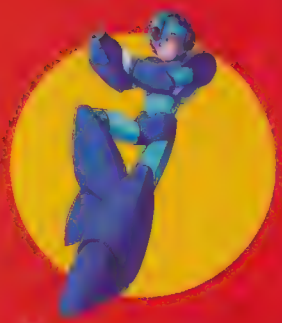
Las estrellas de Capcom

Rostros conocidos y otros no tanto

Ingrid
Nuevo personaje

Phoenix
Ace Attorney

Dante
Devil May Cry



X
Mega Man X

Hotsuma
Shinobi

June
Star Gladiator

Strider
Strider

Chun Li
Street Fighter

Jill Valentine
Resident Evil

Maya Fey
Ace Attorney

Demitry
Darkstalkers

Ryu
Street Fighter II

Captain Commando
Captain Commando

Los invitados de SEGA

Personajes clásicos

Segata
Segata Sanshiro

Kazuma
Yakuza

Ulala
Space Chanel 5

Gemini
Sakura Wars

Pai Chan
Virtua Fighter

Erika
Sakura Wars

Zephyr
Resonance of Fate

Sakura
Sakura Wars

Axel
Streets of Rage

Akira
Virtua Fighter

Vashyron
Resonance of Fate

Ryo
Shenmue

Kage Maru
Virtua Fighter

Namco Bandai y sus apuestas para el duelo

Peleadores consagrados

Reiji
Namco X Capcom

Flynn
Tales of Vesperia

Aty
Summon Night

Kazuya
Tekken

Ciel
God Eater

Jin
Tekken

Kite
.hack

Estellise
Tales of Vesperia

Ling
Tekken

Natsu
Soul Calibur

Yuri
Tales of Vesperia

Heihachi
Tekken

Xiaomu
Namco X Capcom

◀ ¿Quién podría sobrevivir a esto?

▼ Algunos personajes son muy extraños.

Sin importar tus preferencias en géneros. Este es un juego que debes conocer y disfrutar a tu propio ritmo, sin prisas, tiene tantos elementos que debes contemplar, que podrías jugar por meses sin aburrirte de su sistema de juego y de sus grandes y memorables protagonistas.

Equipo Nintendo

Los elegidos de Fire Emblem

Sin duda que **Lucina** y **Chrom** fueron grandes elecciones para este juego. Su estilo da para crear combos bastante llamativos, además de que son un gran complemento para los fans de los juegos RPG, como **Tales**, por ejemplo.

▶ El arte es espectacular.

Fire Emblem Fates

Tres caminos diferentes para elegir

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Acción/RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un clásico más para Nintendo 3DS**

© Nintendo

Los juegos de la serie **Fire Emblem**, ha tenido una evolución impresionante durante los últimos años. Han llegado a ese sitio de honor en el mundo de los RPG que por años los mantuvo un escalón abajo, y no por calidad, sino por la fama de series como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**.

Lo primero que debemos saber de esta nueva obra para Nintendo 3DS, es que en realidad son tres historias diferentes que puedes conocer.

Al inicio se manejó la posibilidad de que todas las historias estuvieran disponibles en una sola tarjeta de juego, pero con el tiempo esto cambió y tendremos cada argumento por separado en una tarjeta.

Debemos mencionar que no es como un juego de **Pokémon**, en el que necesitas por fuerza al menos intercatuar con otras versiones para completar todo el juego, no, cada uno representa un destino diferente.

El protagonista del juego será **Corrin**. Quien al igual que pasó en la última entrega, tendrás la posibilidad de decidir si será hombre o mujer.

Todo inicia en medio de un conflicto entre dos grandes naciones en el que ambos esperan que apoyes su causa.

Dependiendo el camino que decidas apoyar, cambiará por completo el estilo de juego y los personajes que vas a conocer en la obra.

Si eliges el camino de **Birthright**, no tendrás problemas en comprender las posibiliades que tienes, porque resulta muy imilar a lo que hemos jugado ya en toda la serie, desde Game Boy Advance en América.

Por otro lado, si decides ir por el camino **Conquest**, tendrás ante ti un reto muy diferente, un desafío especial en el que tendrás que recurrir a estrategias no sólo en el campo de batalla, sino también en cuanto a los argumentos que tendrás para modificar el pensamiento de cierto personajes clave en la historia.

En ese sentido, ofrecen lo que cada jugador desea. Tal vez los que no han disfrutado tanto un **Fire Emblem** quieran comenzar por la experiencia tradicional, mientras que los que ya tienen un largo camino recorrido, prefieran algo diferente y retador.

Sin importar el camino que decidas, puedes encontrar variantes en el argumento de acuerdo a tus objetivos, compañeros, y sobre todo a las decisiones que tomes.

Lo mejor es que no todo estará enfocado en el argumento principal del juego, también tendrás momentos para pensar sólo en ti, en lo que deseas conocer y sacrificar para lograr los objetivos que te has planteado. No dudes en experimentar.

Corrin también se unirá este mes al mundo de Super Smash Bros.

Dos caminos
¿Cuál vas a tomar?

Te mostramos las cajas de ambos juegos. Cada una con estilos completamente diferentes, que nos dejan claro lo que vamos a encontrar.

Conoce a tus aliados y enemigos

Debes mantener a todos los personajes de tu lado

Destino

Puedes cambiar el futuro de muchas personas con tus acciones, pero debes recordar siempre que lo principal es que tú estés conforme con tus actos.

A diferencia de otros juegos, el aspecto social dentro del título es muy importante. Habla con tus compañeros

▲Todos los diálogos son muy interesantes.

▲ Los duelos tienen animaciones.

El trabajo artístico se mantiene como en anteriores entregas, demostrando el gran compromiso con los fans del juego en todo el mundo.

Pero en donde sí se nota un gran cambio, es en las animaciones. Ya las habíamos visto en el juego anterior, pero aquí toman un nuevo nivel, realmente forman parte del desarrollo del juego y logran intensificar la acción o las emociones que vivimos en los momentos del juego.

Las batalllas mantienen su estilo típico. Mueves a tus personajes por un tablero en el que debes aplicar todo tu conocimiento de obras anteriores.

No se trata simplemente de acercarte lo más posible al enemigo para atacarlo, sino hacerlo con la mejor arma y en la ubicación perfecta.

Puedes dañar incluso estando de espaldas, todo dependerá del poder y del tipo de enemigo que estés enfrentando en ese momento, por lo que debes estar atento a los movimientos del rival en el campo de batalla, un pequeño descuido puede ocasionar que pierdas la guerra.

Debemos mencionar también y hacer énfasis en que la muerte está presente en el juego y es un factor muy importante no sólo para el camino de las batallas, sino también para la historia del título.

Cuando veas que uno de tus hombres está en problemas, no debes dudar en ayudarlo, manda a tu mejores elementos a cubrirlo, porque si es derrotado en el campo, ya jamás podrás volver a verlo, es decir, lo pierdes para siempre en tu aventura.

◀ Las familias en disputa.

▲ La chica misteriosa del juego.

El juego ofrece muchas posibilidades sociales, tanto que nos recuerda a lo que hemos visto en obras como **Persona Q**.

Es muy importante que te relaciones con todos los personajes del juego, que te tomes el tiempo necesario para conocerlos, de este modo te será todo más fácil, sobre todo si eliges **Conquest**, en el que tendrás que modificar toda una organización desde el interior de esa sociedad.

El amor también tiene su espacio en este juego. De acuerdo a las acciones que tomes, puedes comenzar a dar señales a alguno de tus personajes que deseas algo más que una simple amistad, lo que puede fortalecer su poder en el campo de batalla, pero también puede causar un problema en determinadas situaciones.

En ese aspecto encontramos el mayor *replay value* del juego, ya que a pesar de las decenas de horas que le vas a dedicar, una vez que lo hayas terminado, vas a querer iniciarlo una vez más para poder conocer otros aspectos importantes que no viviste.

En ese sentido estamos ante uno de los juegos más completos de toda la serie, siempre dejándote la duda respecto a lo que debes hacer. No porque sean malas o buenas acciones, sino porque no sabes qué es lo que va a ocurrir después de lo que hagas.

Pensamos que es una buena forma de lograr identificarte con los personajes que tal vez veremos en futuras entregas de la serie.

amiibo

¿Tendremos más amiibo de la serie Fire Emblem?

¿Cuál prefieres?
Elige tu género

Sí, **Corrin** es un desconocido ahora, pero en poco tiempo todos los que no lo descargaron para **Super Smash Bros.**, comenzarán a hacerlo.

▲ La combinación de elementos es grandiosa.

▲ El argumento es muy interesante y profundo.

Nos da mucha alegría el lanzamiento de este juego, porque hace algunos meses estaba en peligro no sólo su aparición, sino el destino de la serie.

En América no había logrado las ventas esperadas en versiones pasadas, pero gracias a **Awakening**, todo cambió y ahora es de los juegos más vendidos de la consola, lo que podría lograr que en un futuro llegue a consola casera nuevamente, ya que debemos recordar que en GameCube y Wii vimos algunas entregas bastante buenas.

Como extra les podemos comentar que existe un tercer camino a seguir en esta historia. Se trata de un capítulo que podrás descargar en la eShop, sólo ahí estará a la venta, pero eso sí, te sugerimos terminar primero estas obras antes de conocerlo.

En Japón ocurrió un fenómeno muy curioso. Cuando la gente terminaba uno de estos juegos, no querían jugar la otra parte, no porque fuera mala, sino porque les había gustado tanto el argumento y el final que deseaban quedarse con esa conclusión.

Son varias las maneras en las que puedes disfrutar de esta obra, jugando sólo un capítulo, dos, o los tres, como tú prefieras, lo importante es que se apoyen este tipo de ideas, porque en los tiempos actuales es fundamental que géneros como este sigan vivos.

No podemos hacer algo más que no sea recomendar este excelente juego, que por si fuera poco, contará con una versión especial con algunos extras que no te puedes perder. Únete a esta guerra y vive tu propia historia.

amiibo

Chibi-Robo! ZIP LASH™

¡DISPONIBLE YA!

¡Conéctate A Una Nueva Aventura!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Nintendo

NINTENDO 3DS™

¡Videos!

▲ Una visión general de Super Smash Bros. para Wii U.

▲ Recorremos el juego con uno de los peleadores favoritos.

▲ No te pierdas nuestros combates con cuatro personajes al mismo tiempo.

RevistaCN

¡Suscríbete a nuestro canal!

- Tenemos una gran cantidad de videos de este juego para que puedas conocer todas sus opciones y personajes.

revistaclubnintendo.com RevistaCN RevistaCN RevistaCN

C • L • U • B

Nintendo®

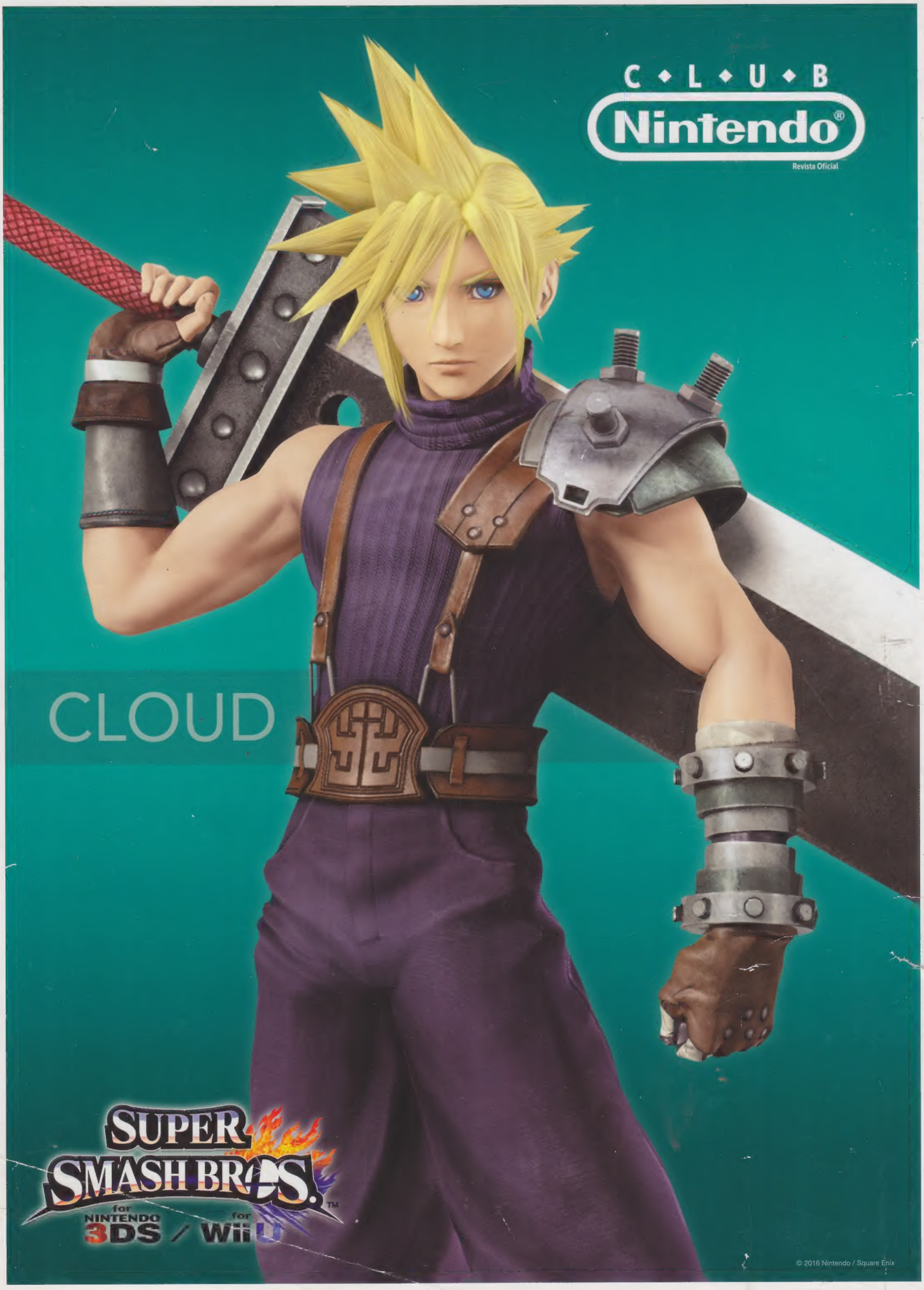
Revista Oficial

CORRIN

SUPER SMASH BROS.™

for NINTENDO 3DS / for Wii U

© 2016 Nintendo


C ◆ L ◆ U ◆ B
Nintendo®
Revista Oficial
CLOUD
SUPER SMASH BROS.™
for NINTENDO 3DS / for Wii U
© 2016 Nintendo / Square Enix